

O LÚDICO NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

José Augusto da Costa Souza

Formado em Educação Física pela Universidade Estadual de Feira de Santana – UEFS e em Letras Vernáculas pela Universidade do Estado da Bahia - UNEB; Especialista em Metodologia do Ensino de Educação Física e Metodologia do Ensino de Artes – Centro Universitário Internacional – UNINTER.

RESUMO

O presente trabalho visa analisar a importância do lúdico como ferramenta na construção do conhecimento, enfatizando o conhecimento, a negação do lúdico enquanto elemento sério na construção significativa do conhecimento e o processo como um todo, não fragmentado no ensino e aprendizagem. Pautando-se nos estudos de teóricos como Rau, Huizinga, Dohme, dentre outros que contribuem para uma melhor compreensão da ludicidade como instrumento de aquisição do conhecimento na infância, bem como na juventude e vida adulta.

Palavras-Chave: Lúdico. Processo Pedagógico. Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

O estudo apresentado é resultado de um esforço grande em conceber o lúdico como uma ferramenta de construção do conhecimento, analisando suas peculiaridades e implicações no processo ensino e aprendizagem, bem como sua eficiência nesse processo.

Assim, o estudo tem como objetivo analisar o lúdico enquanto elemento construtor de situações satisfatórias na aquisição do conhecimento, valendo-se dos eixos norteadores como o jogo, a brincadeira e o brinquedo. Sendo os dois primeiros instrumentos precursores de ação e o último objeto dessa ação.

Dessa forma, o trabalho apresentado tem como via metodológica, a divisão de tópicos que discutem aspectos relevantes como o conhecimento e a sua construção, a negação do lúdico enquanto meio eficaz dessa construção, o processo como espaço de experiências significativas do acerto e do erro e por último a valorização do lúdico como ferramenta de aquisição do conhecimento.

Como aporte teórico o estudo realizado traz a contribuição de Maria Cristina Trois Dorneles Rau com a obra *A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica* (2011), onde trata o lúdico como recurso pedagógico, apresentando suas funções e saberes necessários para seu uso na escola. Outro autor que contribui para a discussão sobre o lúdico é Johan Huizinga com a obra *Homo Ludens* (2007), apresentando o jogo como elemento da cultura, resultado de um conhecimento historicamente acumulado e que sempre fez parte da vida do homem. Além de outros autores como Marinho (2007), Dohme (2011), Santos (2011), Marcelino (1999) que nos possibilitam entender um pouco melhor o lúdico na sua essência processual.

Este trabalho em síntese busca legitimar a importância da ludicidade dentro e fora da escola, na infância e na vida adulta, mostrando que o ato de brincar é significativo e sério, que dele é possível se construir uma aprendizagem, desenvolver habilidades e potencialidades, ademais corrobora para a autoestima, a criticidade e a criatividade; contudo, é perceptível no presente estudo que o lúdico ainda está longe do reconhecimento, da compreensão necessária de seu uso no processo de construção do conhecimento.

ESTUDOS SOBRE O CONHECIMENTO

O conhecimento é o elemento chave para a compreensão de mundo e suas implicações, constituído no decurso do tempo e atrelado ao homem o feito de protagonista. Desse resulta um entendimento que é lapidado à medida que a necessidade exige maior esforço, norteados os passos do homem rumo as novas descobertas que lhe possibilite preencher lacunas sem respostas sobre a própria espécie e o universo que o cerca.

Segundo Huizinga (2007) o conhecimento é uma fonte de poder mágico que está relacionado com o cosmo, isso explica o valor que há no saber das coisas, entender do processo que desenvolve a lógica de mundo em que vivemos, usufruir o mágico poder é sair da ignorância e compreender a necessidade que a vida impõe a cada um de buscar o próprio entendimento das coisas que se apresentam ora como obstáculos, ora como oportunidades e que exigem dos sujeitos atitudes, onde esta fonte inesgotável que é o conhecimento pode ofertar aos indivíduos que dele bebem à luz necessária do saber lidar frente a teia de situações sem respostas que há.

Essa fonte de poder mágico que é o conhecimento, por sua vez não provém da contemplação do sujeito em relação ao objeto, mas sim da interação entre sujeito e objeto (Mello, 1999, p. 29). Resulta dessa proposição, uma relação entre ação e a contemplação, cujo resultado produz um entendimento que não é passivo, que interage com o meio, possibilita agir sobre o objeto para dessa resulte uma tríplice relação ação-reflexão-ação, a qual se configura no que podemos chamar de conhecimento.

O conhecimento produzido pela humanidade segundo Vygotsky (1984) é fruto das relações externas, sociointeracionistas, entre o sujeito e o meio ou da cultura resultante das relações já existentes e as novas que se fundem e se constituem em outros saberes tão necessários quanto os primeiros. Isso explica que o conhecimento constituído pelo homem é um processo cognitivo complexo que exige um entendimento dos processos psíquicos e das relações histórico-sociais e culturais da humanidade.

Outras contribuições para melhor compreender este complexo, mas “mágico” universo encefálico, são os estudos de Piaget (1976), com os processos de assimilação e acomodação. Assim, o primeiro é resultado de apropriações de informações que são processadas nas relações ora entre os sujeitos, ora entre os sujeitos e o meio em que são organizadas pelo segundo processo que é a acomodação, disso resulta um conhecimento básico do qual a espécie humana se diferencia dos outros animais e se constitui como tal.

Por outro lado, quais são as ferramentas de construção do conhecimento? Como podemos adquirir conhecimento? Quais os recursos pedagógicos? Outras tantas indagações poderiam ser feitas acerca da aquisição de

conhecimento, entretanto nos limitaremos a buscar na ludicidade algumas respostas para esses questionamentos.

Nessa perspectiva, ludicidade como recurso pedagógico favorece o processo anteriormente citado, por contar com a utilização de diferentes maneiras de expressão, linguagens e por considerar diversas possibilidades de ação e estratégias, tentativas e maior aceitação do erro. (Rau, 2011, p. 103)

É com o propósito de diversificar as possibilidades da linguagem e da criatividade que acreditamos ser o lúdico uma ferramenta na construção do conhecimento, onde a possibilidade do acerto e do erro é colocada em primeiro plano, haja vista que o conhecimento exige do operário em construção esforço, mas também a experiência, o vivenciar de forma livre e prazerosa o próprio conhecimento, o qual não deve se restringir apenas de si, mas também do mundo.

Dessa forma, percebe-se que quando há uma variedade de atividades que atendam as necessidades de um determinado público, a curiosidade, o interesse se apresenta de forma espontânea e satisfatória. Nisso a ludicidade é sem dúvida um meio de construção do conhecimento significativo.

Para Rau (2011) a ludicidade se configura em duas funções: função lúdica e função educativa. A primeira se constitui pelo brincar livre, desprendida da obrigação e reflete em si o prazer de brincar. Já a segunda não nega a primeira, entretanto busca nela organizar e sistematizar o ato de brincar para que o conhecimento produzido seja tão significativo quanto o brincar em execução.

A autora (2011, p. 149) nos diz que esse conhecimento produzido requer domínio por parte do educador que o utilizar em sua prática pedagógica, isso mostra que fazer uso do jogo ou da brincadeira implica nas funções acima citadas, ou seja, é preciso que haja organização, seleção de materiais, fundamentação teórica, dentre outros recursos que possibilite ao educador se instrumentalizar adequadamente para atender as necessidades dos seus discentes.

Ainda acrescenta Rau (2011) que a ludicidade trabalha com três bases de ação, que são o jogo, o brinquedo e a brincadeira. São esses três eixos norteadores que irão possibilitar o desenvolvimento de um conhecimento significativo, uma vez que todo jogo significa alguma coisa (Huizinga, 2007), o qual deve ser trabalhado também numa zona de desenvolvimento proximal (Vygotsky, 1984), onde as

potencialidades e limitações são observadas e fundidas na projeção de um aprendizado dinâmico e inacabado.

A ludicidade como recurso pedagógico como insiste Rau (2011) é sem dúvida significativa não apenas para a criança, mas para o jovem e o adulto. Resulta desse processo a construção por acúmulo de cultura:

Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo. Não quer isto dizer que ela nasça do jogo, como um recém-nascido se separa do corpo da mãe. Ela surge no jogo e enquanto jogo, para nunca mais perder esse caráter. (Huizinga, 2007, p.193)

O autor acredita que o jogo é um elemento da cultura e como tal é mais velho que a própria cultura, uma vez que essa é resultado das relações e trocas de experiências no decurso da história da humanidade. A cultura é conhecimento historicamente acumulado, em que o jogo como elemento lúdico foi disseminado ao longo da história, estando presente no desenvolvimento da civilização e registrado nas ações humanas como pode ser visto nas festas, rituais, nas telas de Pieter Brueghel e Portinari, dentre outros registros que guardam a memória de uma civilização em construção.

Como é possível perceber, o lúdico tem grande valor educativo e pode ser utilizado na escola como um dos recursos didáticos no processo ensino-aprendizagem (Marinho, 2007, p.83). Comunga dessa mesma ideia Rau (2011), onde acrescenta que o lúdico na formação do educador contribui para o autoconhecimento e reconhecimento de formas de expressão e comunicação na interação com o outro. Isso corrobora para entendermos que a ludicidade e seus eixos norteadores (jogo, brinquedo e brincadeira), são fundamentais para o desenvolvimento humano, em especial na fase inicial com as crianças, mas que se estendem as outras fases (adolescência e vida adulta) com igual importância ajudando na aquisição do conhecimento e no processo de civilização da própria espécie humana, quer seja como recurso pedagógico, quer seja como construção de um saber pautado na experiência significativa acumulada em forma de cultura. Mas que em ambas o conhecimento seja processado de forma prazerosa e satisfatória é nisso que se configura o lúdico.

Entretanto, o reconhecimento da relevância do jogo e da brincadeira parece ainda estar um tanto quanto distante da compreensão dos nossos docentes e da própria sociedade, que ainda vê no ato de brincar, apenas o manusear de um brinquedo como passa tempo ou ainda silenciar a criança quando essa chora. Negando a importância do lúdico na formação da criança, a qual será adulta e reproduzirá essa mesma negação, se antes nossos docentes não propuserem um olhar atento e sério sobre o brincar na vida da criança e no brincar também na vida adulta, tão carente de sentido e ludicidade.

A NEGAÇÃO DO LÚDICO

É fato que a ludicidade enquanto conteúdo pouco teve seu valor reconhecido, pouco foi perceptível ao olhar do docente e da sociedade, incapaz de perceber no jogo ou na brincadeira a fantasia, o movimento que se diversifica ao manusear o brinquedo, a interação entre as crianças, jovens e adultos na construção e uso de regras, o universo simbólico construído como meio de comunicação refletido na expressão, no gesto de cada indivíduo que dele participa, nada disso parece ser percebido pelo adulto precocemente formado que provavelmente não teve em sua infância e tampouco na vida adulta gozado do ato de brincar numa perspectiva de construção de conhecimento.

Nesse sentido, percebemos que o lúdico tem sido negado ao jovem, ao adulto e em especial à criança, que dele depende para sua formação motora, cognitiva e afetiva, como podemos ver abaixo:

Muitas brincadeiras e jogos praticados por gerações passadas, na sua maioria, eram realizados de forma coletiva e possibilitavam uma maior variedade de movimentos. Boa parte dessas atividades lúdicas, bastante significativas, perdeu-se e foi até esquecida. Considerando que o professor tenha a competência para ser o mediador no resgate de grande parte desse conhecimento, utilizando como fonte de pesquisa sua própria infância, na qual sua geração, de modo geral, teve a oportunidade de vivenciar muitas brincadeiras e jogos, riquíssimos em movimentos, vocabulário e significado cultural. (Marinho, 2007, p. 86)

Marinho (2007) nos mostra uma infância que possibilita à criança sonhar, brincar de ser adulto (fazer de conta), desenvolver habilidades ludomotoras pelo simples prazer de brincar; entretanto, a especificidade da infância, que é justamente

a possibilidade de vivenciar o lúdico, é ignorada em prol da disciplina, do esforço, de outras funções ditas socializantes (Olivier, 1999, p. 19).

Outra coisa que o fragmento nos mostra e que nos inquieta é quanto ao profissional como mediador desse processo, será que esse tem a compreensão do que é o lúdico? O que ele representa enquanto elemento de construção de conhecimento e de cultura respectivamente? Quanto a isto Huizinga (2007) nos diz: o espírito do profissional não é mais o espírito lúdico, pois lhe falta à espontaneidade, a despreocupação. Acrescido a isso Mello (1999, 29) contribui expondo que o jogo realmente perdeu espaço na nossa sociedade, apesar dos valores implícitos.

Isso nos convida a refletir o que leva a ludicidade ser tão relevante na formação inicial e continuada de nossas crianças, jovens e adultos e ao mesmo tempo tão engessada na precoce vida adulta, a qual não vivencia adequadamente cada etapa significativa e espontânea da ludicidade. Dessa reflexão é possível elencar algumas situações que dificultam o entendimento do lúdico como ferramenta de construção do conhecimento.

A primeira é uma aprendizagem apoiada em métodos mecânicos pautada na rigidez disciplinar e na imobilidade de aulas que não possibilitam a criatividade, a criticidade, ou situações que provoquem e estimule o discente a interagir, ser um colaborador no processo ensino e aprendizagem significativa, onde o aluno não é mero ouvinte, mas construtor de conhecimento.

A segunda é a escola como aparelho ideológico (Olivier, 1999), onde se discute a serviço de quem a escola está? Educa para quê? Como ela educa? Quem essa escola educa? São indagações que refletem a escola como mecanismo ideológico de reprodução de um sistema capitalista, cuja preocupação esta centrada na produtividade, na eficiência, na racionalidade, na lógica de mercado e, portanto, a educação segue esta linha de pensamento, onde o lúdico parece não ter espaço e a criança precocemente deve atender essas reivindicações na escola que é a disseminadora dessa ideologia.

A terceira sinaliza para a falta de espaços, onde a criança, o jovem, o adulto e o idoso possam deleitar das atividades lúdicas, possam ser assistidos nas suas limitações, possibilidades, acessibilidade, garantias essas que parecem se distanciarem cada vez mais. Diferentemente do passado onde a rua era o principal

lugar de vida, de contato de toda a população adulta ou infantil (Almeida, 2011, p. 134). Nesse período o espaço e tempo faziam parte do universo da criança, do jovem e do adulto, havia oportunidades de brincar, todos eram conhecidos, hoje com o avanço da civilização e seu “progresso” já não há espaços e tampouco tempo para o lúdico.

A quarta é a pouca fundamentação teórica que há dos nossos docentes sobre o lúdico, produzindo com isso um distanciamento das teorias, o que por sua vez leva-os a ver no jogo apenas seu caráter competitivo (Santos, 1998, p. 49), ignorando o valor do jogo enquanto elemento de construção do conhecimento e suas possibilidades outras de ampliação.

Segundo Rau (2011, p. 64) há dois aspectos que devem ser considerados na fundamentação teórica voltada para o lúdico, o primeiro é o conhecimento sobre o lúdico, corresponde ao entendimento do lúdico na sua dinâmica processual envolvendo concepções, estrutura, classificação, o papel do educador, organização de espaços e de materiais e o segundo refere-se ao lúdico na educação, é direcionado ao processo ensino e aprendizagem e a construção do conhecimento.

Quando a aprendizagem não faz sentido, o conhecimento que se busca extrair dele perde sua função social (Santos, 1998), isso quer dizer que o brincar pelo brincar sem objetivo, sem um norte para essa aprendizagem, não desperta na criança e tampouco no jovem e no adulto o encanto pelo conhecimento, o desenvolvimento da criatividade, da criticidade e do autoconhecimento. O professor diante disso deve ser um proponente de situações que leve o aluno a despertar, a descobrir caminhos outros que sejam significativos para a sua vida. Nisso a ludicidade pode ajudar a suprir as necessidades de brincar das crianças, dos jovens e dos adultos, principalmente na infância, propiciando o prazer em aprender (Rau, 2011, p.187).

Outra questão que deve ser levada em consideração, é a de que o lúdico não é entendido como algo sério, ainda é visto por muitos como um ato de diversão, cujo prazer pelo prazer parece ser o bastante.

Contrariando essa lógica a brincadeira favorece na criança a melhoria da autoestima e contribui para a interiorização de determinados modelos de adulto (Marinho, 2007, p. 84), além de incorporar outros valores implícitos como a

linguagem e a sócio- interação entre os sujeitos no processo de construção do conhecimento.

Conforme Huizinga (2007, p. 8), o jogo constitui uma das principais bases da civilização. Isso coloca o jogo, que é um eixo norteador da ludicidade, numa condição relevante de discussão no tocante a seriedade do lúdico, passa esse então a representar um dos elementos constituintes de produção do conhecimento e da cultura produzidos pelo homem, o que abarca a civilização no seu desenvolvimento ao longo de sua história. Ainda enfatiza o autor que o jogo autêntico e espontâneo também pode ser profundamente sério (ibidem, 2007, p. 24). Mostra que brincar livremente com um fim em si mesmo é passivo de uma aprendizagem significativa, e isso pode ser percebido quando a criança brinca sem amarras.

Para Huizinga (2007, p. 51) o jogo, é mais importante que a seriedade, porque a seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade. Aqui o autor ratifica a importância do jogo não apenas como elemento de construção do conhecimento, mas constrói a base filosófica de um conhecimento centrado no valor da atividade vivenciada pelo sujeito, mostrando que é possível abstrair por meio do lúdico um saber que se configura em algo sério e pertinente ao desenvolvimento da espécie humana.

Acreditamos que as ideias apresentadas ajudem a desmistificar a falsa visão sobre a ludicidade, que o jogo, o brinquedo e a brincadeira enquanto eixos norteadores no processo de construção do conhecimento sejam entendidos como relevantes. Que o ato pedagógico exige uma nova postura, novos instrumentos e com isso novos jogos significam um novo espírito na juventude, o qual por seu turno, exige novas leis (Jaeger, 2001, p. 1357), implica no esforço que devemos fazer para saciar a sede de saber do homem e as suas novas necessidades. Contudo, é no processo que se constitui o caminho pedagógico de atuação da aprendizagem significativa e prazerosa, onde o brinquedo industrializado e o tradicional não se anulam, ao contrário é parte integrante das questões lúdicas atuais (Rau, 2011, p. 167), cuja negação compreendida como limitadora do saber não deve existir.

PROCESSO VERSUS PRODUTO

Precisamos entender que o ato de brincar é coisa “séria” e envolve uma série de elementos que colaboram para que a ludicidade materializada no jogo ou na brincadeira, produza a satisfação, o prazer necessário à criança que se desenvolve e constrói conhecimento. Que essa tenha a possibilidade de construir uma cultura própria, vivenciando no recrear a sua imaginação, construindo simbolicamente um mundo imaginário, mas cheio de sentido para sua vida.

Moyles citado por Rau (2011, p. 143) assegura que o brincar é um processo, é nele que se dá a dinâmica de construção, surgem às estratégias, as formas e os conteúdos. É o laboratório itinerante onde são vivenciadas as experiências do cotidiano, onde se diagnostica os avanços e retrocessos do conhecimento que se produz.

É no processo que se percebe que a redução do lúdico a não seriedade corrobora a imagem da criança como inutilidade (Silva, 1999, p. 58), como se essa não tivesse importância alguma e o lúdico experimentado por ela não significasse nada. Isso é resultado de uma seriedade arraigada ao modo de produção e a eficácia do modelo de sistema atual que preconiza o produto em detrimento ao processo.

Compreender que o processo é mais interessante do que o produto final, ainda exige um esforço de nossos docentes e da sociedade a qual estes fazem parte. É preciso mostrar que mesmo numa sociedade capitalista que atende aos interesses de uma lógica produtiva, que o lúdico tem seu espaço e a sua seriedade, embora não comungue dos mesmos interesses, também é produtivo e satisfatório ao adulto e significativamente para a criança.

Para mostrar o quanto à ludicidade é relevante e se dá no processo, é necessário compreender que processo é esse, a quem se destina e qual o seu fim, questões essas que adquirem sentido

No momento em que se considera cada aluno como o principal agente do seu processo de aprendizado [...] O educador precisa conhecer o seu aluno e valorizar as habilidades que ele possui criando oportunidades para que ele possa desenvolvê-las, potencializá-las e harmonizá-las ao seu projeto de vida. E isto irá influenciar muito no que e como o aluno irá aprender. (Dohme, 2011, p. 114)

Assim o jogo como recurso pedagógico implica planejamento e previsão de etapas por parte do professor (Rau, 2011), não é um momento insignificante em que o professor realiza um jogo e arranca da criança um riso e se encerra aí. Quando

falamos de processo, implica em pensar, organizar e estruturar instrumentos que visem atender as limitações e potencialidades do aluno. O jogo como elemento norteador da aprendizagem se configura como um meio, um veículo capaz de levar a criança a uma mensagem educacional (Dohme, 2011).

Não podemos ignorar a colaboração do lúdico no processo de construção do conhecimento diante de tudo o que já foi explicitado; acrescentando a essencial valorização do processo nessa construção do saber significativo, uma vez que o acerto e o erro são permitidos, mensurados à medida que são experimentados proporcionando a criança segundo Rau (2011) interagir com diferentes culturas, vivenciar experiências motoras fundamentais e se identificar historicamente dentro do seu contexto social.

Nessa linha de pensamento, Macedo citado por Rau (2011) acrescenta que o jogo constitui relações as quais ajudam no desenvolvimento da aprendizagem e fazem parte do currículo escolar e que não cabe aqui explicá-las, mas ao menos citá-las pelo seu valor interacional, são elas: as relações sociais, espaciais, lógicas, psicológicas, matemáticas, físicas e naturais e linguagem.

Essas relações implicam dentro do processo ensino e aprendizagem, numa perceptível variedade dos discentes em apresentar habilidades cognitivas, afetivas, motoras, dentre outras que exigem do docente um olhar atento e um conhecimento pedagógico necessário para compreender na dinâmica processual essas relações que servem de instrumentos de construção do conhecimento, uma vez que o convívio social é o confronto das diversas habilidades de cada um (Dohme, 2011).

Não dá para pensar em um resultado sem considerar o processo, é nele que se constroem as ferramentas para o labor na construção do conhecimento. E o trabalho aqui, vai além da experiência com métodos educativos, estratégias sofisticadas, mecanismos sociointeracionistas, é entender que o sujeito também é um ser inacabado, em processo contínuo de construção e (re) avaliação de suas ações nos espaços que ocupa e se relaciona com outros.

No processo, o produto final é visto como parte e não como o todo como muitos o compreende, restringe-se a um resultado que nem sempre revela o que de fato é. Ao contrário desse o processo é dinâmico, contínuo, flexível e gestor

de um universo de implicações que exige esforço e dedicação, onde o acerto e o erro dialogam sem o medo da exclusão.

É no processo que o espontâneo encontra lugar, concebe a liberdade plena à capacidade inventiva das crianças (Jaeger, 2001), onde se configura a brincadeira em algo muito sério e fundamental quando falamos de criança e aprendizagem (Marinho, 2007), a ludicidade tem seu valor reconhecido e sua proposta ratificada: construir conhecimento com prazer, além de possibilitar ao sujeito se despir do medo e mergulhar numa consciência mais humana menos séria, porém não menos vazia de sentido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pudemos observar ao longo desse trabalho que o lúdico ocupa um espaço significativo no processo ensino e aprendizagem, discutindo o que é conhecimento, refletindo sobre as razões pelas quais o lúdico é negado enquanto meio de construção do conhecimento, o valor atribuído ao produto final em detrimento ao processo, bem como o lúdico como ferramenta de aquisição do conhecimento, possibilitando com isso a formação de um homem consciente de seus direitos e deveres, sensível às necessidades humanas e observador das mazelas sociais inerentes a ordem vigente.

O conhecimento é percebido como elemento chave para a compreensão de mundo e suas implicações se revelando em um poder mágico (Huizinga, 2007), que ajuda o homem a entender melhor a dinâmica de vida e conseqüentemente se diferenciar dos outros animais. Essa compreensão é resultado das experiências sociointeracionistas (Vygotsky, 1984) que a própria humanidade constrói nas relações entre os sujeitos.

Dessa forma se percebe que a ludicidade é uma ferramenta de construção do conhecimento, servindo de meio para se chegar a um aprendizado satisfatório, cujo caminho tem três bases de ação (Rau, 2011) que são o jogo, o brinquedo e a brincadeira, entendidos como eixos norteadores no processo de aquisição do conhecimento.

Por outro lado, é possível observar que embora o lúdico se apresente como um recurso pedagógico satisfatório, ainda existe quem lhe negue o devido valor, quer pela falta de fundamentação teórica, quer pela ideologia que perpassa o universo escolar, negando a seriedade do lúdico, insistindo em métodos mecânicos que pouco colabora para obtenção do conhecimento. Percebe-se com isso que a negação do lúdico como recurso na construção do conhecimento, está atrelado a exigência da formação docente, implica em estudo e compreensão das novas necessidades do discente.

É preciso entender que o brincar é um processo, e nele o lúdico ganha relevância por ser espontâneo, proporcionar o acerto e o erro, dar a oportunidade de experimentar, elaborar, tecer um mundo imaginário significativo à criança, vivenciar sem medo do erro o prazer de aprender. É no processo que se vivencia a experiência concreta, diagnosticam-se limites e potencialidade, planeja ações contundentes, (re) avalia os retrocessos e os avanços. Diferentemente do que é apresentado como produto final, que apenas compreende uma etapa do processo.

Conclui-se com isso, que o lúdico enquanto ferramenta de aquisição do conhecimento é um elemento fundante no desenvolvimento da criança, do jovem e do adulto, pois, projeta-se numa perspectiva futura mais humana e consciente, onde o sujeito se percebe enquanto produtor de seu próprio conhecimento. O lúdico é visto dessa forma, não como um fim em si mesmo, mas algo que transcende em possibilidades outras de construção de um conhecimento culturalmente desenvolvido e que necessita ser lapidado à medida que exige uma compreensão dos fenômenos que circundam a escola e a vida fora dela.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. T. P. de. *“Brinquedoteca e a importância de um espaço estruturado para o brincar”* In: **Brinquedoteca, o lúdico em diferentes contextos**. Santa Marli Pires dos Santos (Org.). 14. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2011.

DOHME, Vania. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. 6. ed., Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2011.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: 5. ed., Perspectiva, 2007.

JAEGER, Werner Wilhelm. **Paidéia: a formação do homem grego**. Trad. Artur M. Parreira. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001, p. 1295-1376.

LAKOMY, Ana Maria. Teorias cognitivas da aprendizagem. 2 ed. rev. e atual. Curitiba: Ibpx, 2008.

MELLO, M. M. de. “O lúdico e o processo de humanização” In: **Lúdico, educação e educação física** (Org.) Nelson Carvalho Marcelino. Ijuí: ed. UNIJUÍ, 1999.

OLIVIER, G. G. de F. “Lúdico e escola: entre a obrigação e o prazer”. In: **Lúdico, educação e educação física** (Org.) Nelson Carvalho Marcelino. Ijuí: ed. UNIJUÍ, 1999.

Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade. Hermínia Regina Bugeste Marinho... [et al.]. 2. ed., Curitiba: Ibpx, 2007.

PIAGET. J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, imagem e representação**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1976.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 2. ed. ver., atual. E ampl. Curitiba: Ibpx, 2011.

SANTOS, Carlos Antonio dos. **Jogos e atividades lúdicas na alfabetização**. Rio de Janeiro: Sprint, 1998, p. 21-60.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.